カプコンマガジン・II

ファミリーコンピュータMagazine 6月7日号特別付録

CAPCOM II Magazine

●とじこみ特製ポストカードつき



●スーパーファミコン

超魔界村

エリア88

BREATH OF FIRE

マスターオブモンスターズ

マジックソード

●ファミコン

リトル・マーメイド

ロックマン4

レッドアリーマー2

●ゲームボーイ

ロックマンワールド

平成3年6月7日発行(隔週金曜日発行)第7巻第11号(通巻128号)
6月7日号特別付録 ファミリーコンピュータMagazine



カプコンマガジン・II

ファミリーコンピュータMagazine 6月7日号特別付録

CAPCOM II Magazine

とじこみ特製ポストカードつき



●スーパーファミコン

超魔界村
エリア88
BREATH OF FIRE
マスターオブモンスターズ
マジックソード

●ファミコン

リトル・マーメイド
ロックマン4
レッドアリーマー2

●ゲームボーイ

ロックマンワールド



株式会社カプコン 本社/〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店/〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)3440-0438



スーパーファミコン®用カセット
スーパーアクションゲーム
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

8月発売予定

定価 **8,500円**
この価格には消費税は含まれておりません。

3大スーパーファミコン特報！









CAPCOM II Magazine CONTENTS

もくじ

カプコンマガジン・II

3大新作紹介

特別とじこみ付録 CAPCOMポストカード


スーパーファミコン
SFC完全オリジナルで新たな魔界が迫る!!
SFCスーパー特報 1
PLAYER 4900
TIME 4:32
新たなる魔界への扉が開かれようとしている!! 私とともに戦ってくれる諸君、超魔界は決して甘くはない。覚悟を決めて待っていてくれたまえ!!
8月発売予定 カプコン 8500円 消費税別
カセット 8M
コンティニュー
アクション
CHOHMAKAIMURA
超魔界村
ちょうまかいむら

これこそ『超魔界村』だ!!



⇧うなるアーサーのヤリ。襲いくる不気味な魔物。これを待っていたんだ!!

ファミマガ'90年No.17の中で『超魔界村』をスクープしてからすでに10カ月ほどが過ぎた。その間、これといった新情報もなく、どうなっているのかとやきもきしていた人も多いことだろう。

しかし、もう心配はいらない。前2作をはるかに上回るスケールの大きさで、ついに『超魔界村』が我々の前に姿を現したのだ!!

さらに凶悪さを増した魔界、「超魔界」を舞台に騎士アーサーが繰り広げる戦いはどのくらい「超」なのか? じっくりと見て、感じて、そして期待してくれたまえ!!

最強の敵出現!! 騎士アーサーが再び立ち上がる

プリンセスを救え

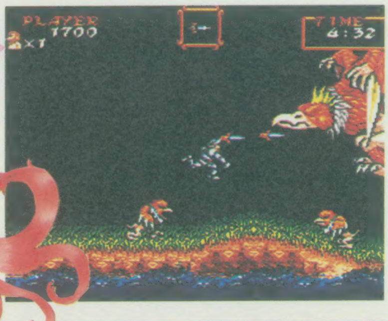
ゲームのルールそのものはこれまでとほぼ同じ。横スクロールあり、縦スクロールありの「魔界」を、ヤリをはじめとする数多くの武器、それに魔法を駆使して進み、ステージ最後に待つボスを倒すのだ。

水の中に落ちたり、鎧を着けていない状態で敵の攻撃を受けるとミスになるのも元祖『魔界村』から受け継がれているおなじみのルール。

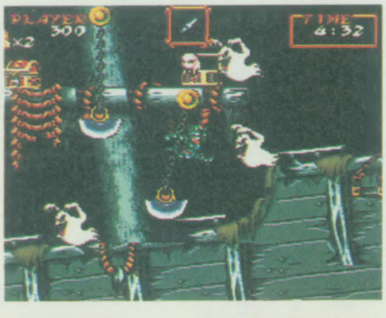
アーサーの最終目的は、捕らわれのプリンセスを救い出し、王国に平和を取り戻すこと。あれ? これも同じだ。



⇨魔物を倒し、かわし、ボスが守る扉に向かって突き進むのだ



⇨ボスを倒せ!! そうすれば扉は開かれるだろう



⇨宝箱はうれしい。しかし敵が…



私のヤリを受けてみろ!!

超魔界村ストーリー

ルシファーと魔界が消滅してから4年。王国には平和が続いていた。

破壊されてしまった城の建て直しも終わり、その祝いで賑わう町にはアーサーの姿もあった。前回の戦いの後、世界最強の武器を探す旅に出ていた彼であったが、このときばかりは帰ってきていたのだ。

再会を喜ぶプリンセスとアーサー。しかし、突如として襲ってきた魔族によって人々は殺され、プリンセスはさらわれてしまった。

ルシファーに代わる最強の敵の出現を感じたアーサーは三度ヤリを手にするのだった。

※画面は開発中のものです

ここが『超』なのだ

『超魔界村』のいったいどこが「超」なのか？ まずは簡単にまとめてみることにしよう。重要なポイントは、だいたいこの5つだ。

驚異のSFX

SFXっていうと、SF映画なんかに使われる特殊視覚効果のことを指すんだけれど、『超魔界村』には、SFXとでも言う以外に表現のしようがない、オドロキの仕掛けや演出がギッシリ詰まっているのだ。左は、ほんの一例だぞ。



⇨頭上から襲いかかる大波。ただの背景と思ったらオオマチガイ!!

武器が増加

アーサーの心強い味方である武器は全部で8種類になった。もちろん、それぞれの武器に対応した魔法も使えるし、『超魔界村』では武器そのものをパワーアップすることもできるのだ。

アーサーが探し出した最強の武器とは、はたして何だ？



⇧基本はやっぱりヤリ。昔と同じ手触りと使い心地がとってもグー



⇩3本の矢を同時に飛ばせるボーガン。数で勝負



⇧地面に沿って飛ぶカマ。円盤に似た武器である

鎧も増えた

新たに加わった青銅の鎧は、これを着けるとそのとき持っていた武器がパワーアップするというものだ。『大魔界村』で登場した黄金の鎧には、敵の弾や魔法を1発だけ防いでくれる盾が標準装備になったぞ。それだけじゃない。2発ぶんの耐久力がある強力な盾もあるのだ。

ノーマル



⇧最初はこれ。とってもシンプルね

青銅の鎧



⇧これはおニュー。不思議な力がある

黄金の鎧



⇧魔法が使える鎧と盾の1セットだ

黄金の盾



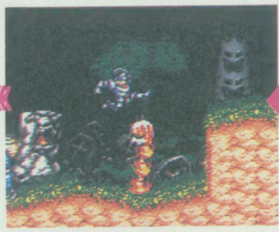
⇧黄金の鎧のものよりも丈夫な盾だ

2段ジャンプ

アーサーのニューアクションがこの2段ジャンプ。ジャンプ中にもう一度ジャンプボタンを押すと、再上昇できるというものだ。とても重要なアクションだぞ。



⇧とにかく実例を見ていただきましょう。柱の上からジャンプ



⇩このままでは下半身が丸ヤケ。アーサー、再起不能の危機か？



⇧なーんてね。2段ジャンプでハイさようなら。パチパチパチ

未知の冒険

『魔界村』も『大魔界村』も元々は業務用に開発されたものだった。しかし、『超魔界村』はスーパーファミコン完全オリジナル。誰も見たことのないステージが待っているわけだ。これは手ごわいぞ。



⇧なんだこれは!? と叫んでしまう未知の恐怖が君を待っている

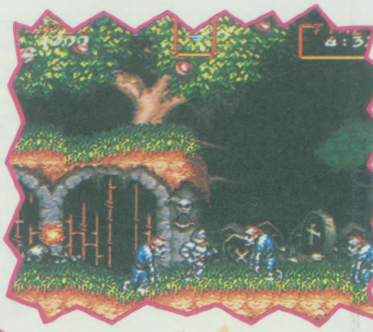


⇩扉を開くたびに、これまでにはない緊張感がプレイヤーを包む

帰ってきたアーサーの実力やいかに？

最強の武器を探すために長い旅に出ていたアーサー。

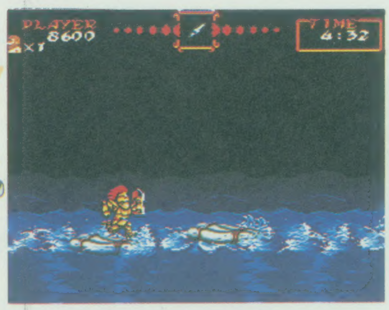
お目当ての武器が見つかったのかどうかはまだハッキリとしていないけれど、3年以上にもわたる旅でアーサーの実力がアップしたのは明らかだ。ここではアーサーの能力を中心に「超魔界村」を見てみることにしよう。



↑見た目は変わっちゃいないけど、実力のほうはグーンとアップ

基本操作はこうだ

アーサーの基本動作は、走る、ジャンプする、武器を投げるの3つ。このうち、走るについてはいまさら説明の必要はないだろう。魔法については、黄金の鎧と一緒に説明することにするぞ。



↑たとえ火の中水の上。アーサーは行く

3年間の旅の成果を見よ!!



ジャンプ

十字ボタンから指を離した状態だと真上にジャンプ。左右を押しながらだとそれぞれの方向にジャンプする。

いずれの場合もジャンプできる高さと飛距離は常に一定だ。これはもう常識だよね。



↑こちらが横へのジャンプ。そーら、逃げろい!!



↑これが真上ジャンプ。ちょっと不格好ですねえ

攻撃

攻撃ボタンを押せばアーサーが向いている方向に武器を投げる。これだけは書いておかなくてはならないことが1つ。それは「上下には武器を投げられない（!）」ことだ。

上下には投げられない



↑上に投げたつもりなのに!!

↓しゃがみ投げ。これはこれでまた重要な攻撃方法なのだ





↑ジャンプ投げ。かなり微妙な高さに投げ分けができるぞ

↓普通の攻撃。ノコノコ歩いてくる敵には、これで十分だ



2段ジャンプ

このアクションを使いこなせるかどうかが『超魔界村』攻略のカギになると言っても過言ではない。最初のジャンプをしたら、地面に足が着く前ならいつでも2段めのジャンプをすることができる。

十字ボタンの操作と組み合わせれば最初のジャンプと反対方向に飛ぶことも可能だ。

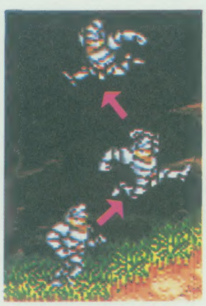
2段ジャンプ中に攻撃すると回転投げになるぞ。

回転投げ!!



↑単発でしか投げられないが、通常の1.5倍に威力がアップする

↓2段ジャンプの連続写真（もちろん合成）。こんなこともできる

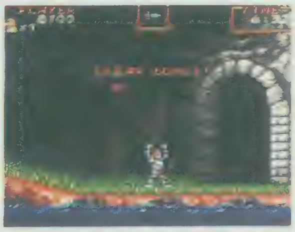


鎧、盾、魔法

「超魔界村」でちょっぴり豪華（?）になったアーサーの防具とその性能は以下の通り。これも旅の成果か?

ノーマル

まいどおなじみ。敵の体当たりや弾を1回だけ防いでくれる鎧。鎧が壊れてしまっても、ステージをクリアすればこの鎧がもらえる。



⇧ステージをクリアすれば最低限、この鎧を身に着けることはできる



⇧敵の体当たりを受けると、どんな鎧だろうと1発でバラッバラ

青銅の鎧

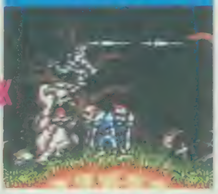
初登場の鎧。この鎧を身に着けると、アーサーの武器がパワーアップする。3種類の武器のパワーアップ例を載せておこう。耐久力についてはノーマルの鎧と同じだ。

また、この鎧を身に着けている場合だけ、宝箱から黄金の鎧が出現するのだ。



⇧宝箱から登場した青銅の鎧。これを着ければ新たな力が宿るのだ

ヤリが

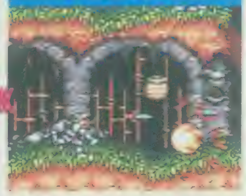


貫通弾に



⇦⇧連射はできなくなるが、ゆっくりと尾を引いて飛ぶ貫通弾になる。ちょっと使いづらいかも…

ナイフが



レーザー(?)に

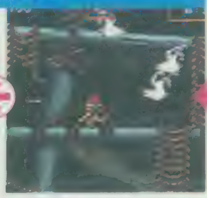


⇦⇧シリーズを通して、その使い勝手のよさが人気のナイフは連射性能はそのままに、貫通性までもってしまう

ボーガンが



誘導弾に





⇦⇧誘導弾になるうえ弾のもつ威力そのものもアップする。ただし、すべての弾が画面から消えるまで次が撃てないので、スキができてしまいやすくもある

黄金の鎧

この鎧を着ければ、そのとき持っている武器の種類に応じた魔法が使える。盾は敵の弾や魔法を1発受けると壊れてしまうぞ。盾がある場合は、魔法のパワーチャージにかかる時間が短くてすむのだ。



⇧これはヤリの魔法。他にもいろいろ

黄金の盾

黄金の鎧を（盾付きで）着けている場合だけ出現する。敵の弾や魔法に対する耐久力が1発ぶん増えるだけでなく、魔法のパワーチャージにかかる時間もさらに短くてすむようになる。

しかし、この盾を手に入れるのは、かなり至難のワザだ。



⇧実際のゲーム画面で見ることはまだできないけど、このイラストのようになるらしい。しかし、最高の防具が盾とは意外??

業務用『大魔界村』をも越える演出の数々

『超魔界村』を見てだれもがドギモを抜かれるのが、その演出のハデさと多彩さだ。
スーパーファミコンというハードの性能がそれらの演出を実現するのに力を発揮しているのは確かだが、それにしても、これはもう『大魔界村』を越えたといっても大げさではない。とくと見てくれ。



おおっと危ない!! こんなトラップも、2段ジャンプで生き残れ

地形が変化する

最も目につくのが、この地形の変化。地面がまるで生き物のように隆起したり沈下したりするのだ。単に地形が変わるだけではなく、一種のトラップにもなっているのがやっかいなところ。
隆起や沈下の過程も決してギクシャクしてはおらず、実にスムーズ。左の4枚の写真と下のマップで少しでも雰囲気が分かってもらえるかな?



これが元の地形。この地形がみるみるうちに変化



地面が沈下しはじめた。グラフィックの崩れはまったく認められない



さらにグググッと沈下。背景の骨がよくみえるようになってきたでしょう



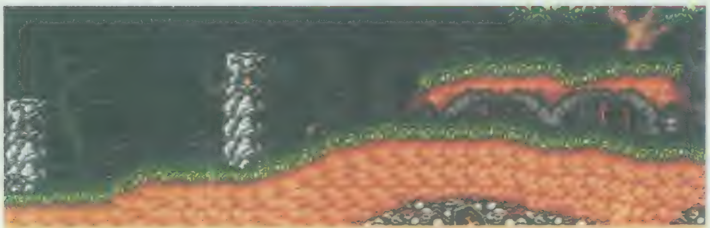
ついにこんなになってしまった!! [illegible]



オリのようなものの中に閉じ込められてしまった。こうなったら

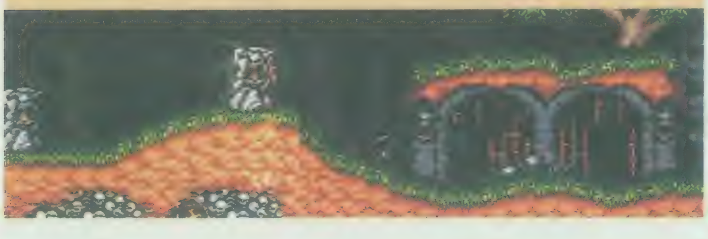


オリの中の敵を倒して、ここまでこないと脱出できないのだ



上も下も同じ部分のマップだぞ!!

上が変化前で下が変化後。2本の柱付近は隆起、その先は大きく沈下してオリのようなもの（これは一種のトラップ）が露出している。こんなにも変わってしまうとは、ただ驚くのみである。



スーパーファミコン 超魔界村

大波が襲う!!

初めて見たときは誰もがそのスゴさに圧倒され、アッという間にミスになってしまうのがこの大波のシーン。
波が去った後は、その周辺の地形さえも一変してしまうというオソロシさだ。

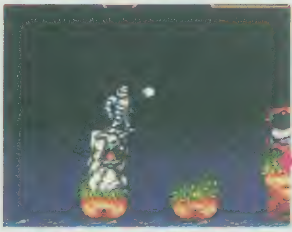


↑なんの気なしにこの柱に近づいたりしようもんなら

↑大波が襲ってくる。柱の上にいなけりゃ飲まれてる



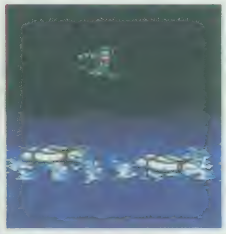
サーッ!!



↑大波が去っても危険は去らない。一変した地形に敵が出現したぞ

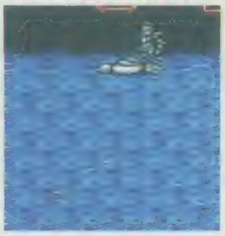
荒海を進むことも

水位が激しく上下する荒海を頼りないイカダに乗って進むシーンは、見ているだけでも酔ってしまいそう。
荒波に紛れて見え隠れする敵キャラたちも、スーパーファミコンの半透明機能を使って見事に表現されているぞ。



↑イカダからイカダにジャンプ。落ちたらアウト

↑泳いでいる魚は敵。飛びはねて襲ってくるぞ



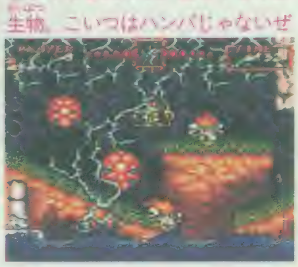
↑水位が上がったときに飛ぶのだ



他にもいろいろ

地形の変化によってできた坂を炎の車が走ってきたり、それ自体がステージになっている巨大な船が沈んでいくなど、ハデなトラップは尽きない。ただし、これらはあくまでステージ2までの話だ。

↑走りくる炎の車。迫りくる浮遊生物。こいつはハンパじゃないぜ



船が沈む!?



↑もたもたしていると、この巨大な船ごと沈んでしまう。急げ!!

ステージ2までで こんなにある

ちょっとオマケ アーサー七変化



毎回いろいろな姿にされてしまう私だが、今度は赤ん坊にされてしまうこともある。困ったものだ。ところで、左の図には不完全な部分がある。分かるかな? 私がオットセイになってしまうってウワサもあるぞ。



ゾンビが襲う!! ステージ1は魔界の入口!?

最後は『超魔界村』のステージ2までを心ゆくまで見てもらうことにしよう。

ステージ1は前2作のステージ1に似たイメージの前半から大波地帯を抜け、不気味な浮遊生物が漂う後半へと進んでいく。

ボスはハゲタカが巨大化したようなデカキャラだ。



↑どこかで見たことがあるような場所に宝箱が。デジャヴだろうか



↑ピョンピョン飛び跳ねながら襲ってくる狼もやっかいな敵だ

ゾンビが

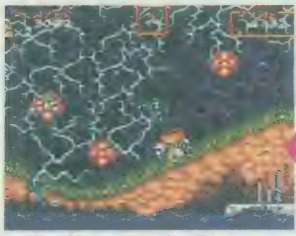


↑ステージ1のザコ、ゾンビが登場だ

棺から…

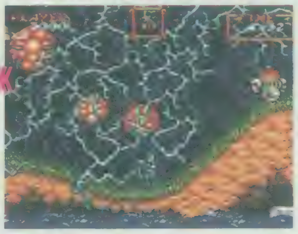


↑地面から棺が出てきた。中からは…



↑坂の上から炎の車が走ってくる。うかつにジャンプするのも危険だ

↑後半にも難所が待っている。この場所から1歩踏みだしたなら





↑目玉のような弾を出してくる貝の化け物。あなどれないヤツだぞ



↑この状況、どう切り抜ける？

ステージ1のボスはこいつだ



↑こいつの弱点は頭。そのくせ、その弱点を使った攻撃もしてくる

親子(?)で攻撃



↑やつの出す卵からは子供が出てくるのだ



↑「下をくぐり抜けよ」なんて考えると、鋭い足のツメのエジキになっちまうぞ

ステージ2は謎の幽霊船と海上が舞台


スタート地点の橋が沈んでしまった。もう後戻りはできないのだ

ステージ2前半は巨大な幽霊船を上下左右に駆け回る。次々と出現するオバケと振り子のように振れ続ける大オノをかわすのに骨が折れる。
後半はとてつもない難関。激しく上下するイカダに乗っての戦いはアーサーの圧倒的不利。ボスは何者にもたとえがたい一つ目の化け物だ。

オバケだらけの幽霊船!!


幽霊船にオバケにオノ。身がすくんでしまいそうな状況だが、アーサーは行く!!


やった!! 宝箱だ と思ったらなんだか様子がおかしい。はて?


アブナイ!!

正体はミミック。危ないぞ、アーサー


ここではボーガンのパワーアップ版が役に立ちそうだな


トゲを越え、イカダからイカダへ。これは難しい


このイカダ、大丈夫なんだろうな


先が思いやられるぜ!!

ステージ2のボスだ。どうやらクラゲの化け物らしい




海に流れ込む滝!? さらに海中から現れた謎の巨体。こいつが…

賞金稼ぎたちの熱き戦い

SFCスーパー特報2



エリア88

ファン待望のシューティング『エリア88』がついにベールを脱いだ。基本システムから、ミッション1～4までを、一挙に大公開！

7月発売予定　カプコン　8500円　消費税別

カセット	8M
コンティニュー	
シューティング	

ハードなシューティングがスーパーファミコンで復活

業務用で人気を博した『エリア88』のスーパーファミコン版。バリバリ弾を撃って敵を倒していく爽快感が売り物のゲームだ。スーパーファミコン版オリジナルの面や、武器なども追加されているぞ。



ミサイルなどの攻撃用アイテムも豊富にある



激しい攻撃の中、敵を倒していく



巨大なボスも出てくるぞ



エリア88に出てきたキャラが、たくさん出てくるぞ



　※画面は、開発中のものです



迫力はそのままで家庭用にうまくアレンジ

画面の美しさ、迫力は、スーパーファミコンということもあり、見事に再現されている。またシステムは、ステージ選択式、残機制の採用など一部変更された。2人同時プレイはできなくなったが、そのぶんステージ数は増えたぞ。



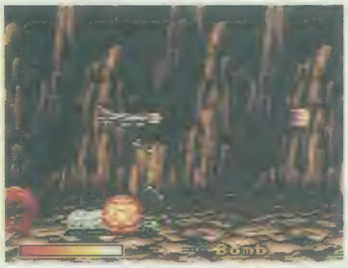
業務用に引けを取らない美しさ。もちろん画面のちらつきはナシ

ステージ選択式の採用

まだ完全にシステムはわかっていないが、ステージはある程度自分で選べるようになる、ということだ。ステージ選択は、戦略マップ上で行われる。これにより、戦略性の高いゲームになった。



これが戦略マップ。この画面で、ステージを選ぶことになるのだ



オリジナルのステージも追加されたぞ

残機制＋ダメージ制に

敵の弾が当たると、ダメージを受け、体力が減っていく。体力が0になるとミスとなり、1人失う。3回ミスをするとゲームオーバーだ。ショップで戦闘機を買い、ストックすることができるが、残機にはならないぞ。ただ、一度買った戦闘機はミスしても残る。



画面左下にあるのが、体力メーター。これが0になるとミスだ



ダメージを受けると点滅する

すぐにおしゃかにするんじゃねえぞ



敵を倒すとお金が入る。そのお金で戦闘機を買い、ストックすることができるぞ



買える戦闘機は性能が違っている。使える攻撃用アイテムも違うぞ

自機の攻撃パターンも変えられる新システム

自機の性能は、最初に選ぶ主人公と、ショップで買う戦闘機の能力で決まる。戦闘機を買い換えれば、途中で自機の攻撃パターンを変えることもできるぞ。またアイテムを一定数取ると主人公のレベルが上がり、メインショットの威力が増す。レベルの上がり方は主人公によって違うぞ。





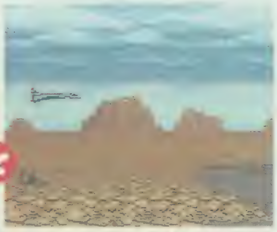
自機の能力は主人公と戦闘機で決まる

アイテムでパワーアップ

赤い機体の敵を倒すと、アイテムが出る。これを取ることで、主人公のレベルが最高7段階まで上がるぞ。レベルが上がると弾が大きくなり、威力も増すぞ。



このアイテムを一定数集めると、レベルアップする



これはレベル1。弾は小さく、威力も弱い



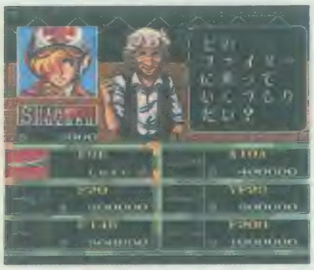
そして最強のレベル7。自機の弾は大きく、威力も強い

主人公を3人から選ぶ

ゲームの始めに、3人の中から、主人公を1人選ぶ。3人は、レベルの上がり方や、ダメージを受けたときの立ち直り方などが違っているぞ。最初に選んだ主人公は、最後まで変えることはできないので、能力をよく考えて選ぶようにしよう。



ゲームの始めに、シン、ミッキー、グレッグの3人から選ぶ



最初に乗る戦闘機は3人とも同じ

シン・カザマ

メインショットのレベルの上がり方が、一番早いキャラだ。それゆえ、メインショットの攻撃力が最も高くなる。



エリア88の主人公だ。攻撃力に優れた、有能なファイターだ



攻撃力重視の人は彼を選ぼう

ミッキー・サイモン

ステージの途中で、アイテムとしてサブウエポンが出てきたとき、その数が最も多く増加するキャラだ。



元米軍のパイロット。原作では、トムキャットに乗る。空中戦が得意



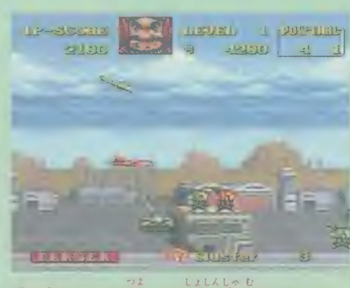
サブウエポンをガンガン使う人向きだ

グレッグ・ゲイツ

敵の弾などに当たってダメージを受けたとき、最も早く体力が回復するキャラだ。ゆえに、最もやられにくい。



元逃がし屋。原作では、地上攻撃のプロ。心優しいタフガイだ



ダメージに強い。初心者向けだ

スーパーファミコン エリア88

ショップで戦闘力アップ

ショップでは戦闘機と、戦闘機に搭載できるサブウエポンの2種類を買うことができるのだ。まず、乗っていく戦闘機を選び、そしてその戦闘機に搭載できるサブウエポンを買ってゲームが始まるぞ。

特に戦闘機には、対空に優れているなどといった、細かい特徴付けがなされている。各ミッションに合った機体、サブウエポンで出撃しよう。


ショップで対地攻撃に優れた戦闘機を買うと…

攻撃力アップ!



メインショットで地上攻撃もできる

戦闘機

戦闘機は全部で6種類。そのうち買えるのが、最初に乗っているクルセイダー以外の5機だ。出撃するときに戦闘機を1機だけ選び、それ以外は、ストックされる。


戦闘機は6種類、各面ごとに乗る戦闘機を選ぶのだ

タイガーシャーク

全方向に攻撃可能な武器を搭載できる。万能型の戦闘機

クルセイダー

最初から持っている戦闘機。性能はあまりよくない

イフリート

あらゆる武器を搭載できる。究極の戦闘機

ステレス・レイ

自機の上を攻撃可能な武器を搭載できる。最新鋭戦闘機

サンダーボルトII

対地攻撃用の武器を搭載できる。重爆撃機

トムキャット

一点集中攻撃用の武器を搭載できる。高性能戦闘機

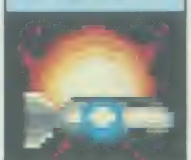
サブウエポン

攻撃を補助するサブウエポンは、全部で11種類。どの武器も、回数制限があり、次のミッションに持ち越すことはできない。ここで、現在わかっている9種類を見てみよう。


この画面で買う。搭載できるサブウエポン数は戦闘機ごとに違う

フェニックス

空中の敵を自動追尾するミサイル

ボム

地上に落ちると爆発する通常爆弾

クラスターショット

12方向に弾を発射する。全方向弾

サンダーレーザー

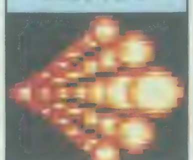
前方3方向に発射するレーザー

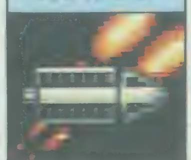
スーパーシェル

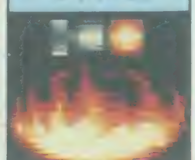
前方に発射する強力なエネルギー弾

セイリングミサイル

真上に撃ち上げるミサイル

ブルパップ

前5方向に発射するミサイル

ガンポッド

斜め上に向かって発射するバルカン

ナパーム

地面に落ちると炎が広がる爆弾

MISSION 1 前線基地

前線基地の名の通り、地上の固定砲台の攻撃が激しい面だ。空の敵はヘリコプターが多く、ゆっくりと出てきて弾を撃ち、離脱していく。
　ミッション1ということだけあって難易度はさほど高くなく、出現するアイテムも多い。この面でアイテムを集めて、しっかりとレベルアップしていこう。



○攻撃目標は、エリア88から一番近い場所にある前線基地だ

地上部隊を攻撃せよ



○地上からの攻撃が激しくなった。砲台を狙い撃とう



○固定砲台が少しずつ数が増えてきた。しかし、まだ攻撃は緩やかだ

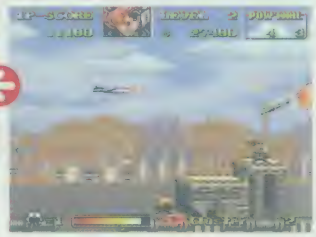


○最初は、敵がまばらだ。うしろからは、戦車が出てくるぞ



○まず、ヘリコプター部隊から攻撃していこう

○この固定砲台は、まばらにしか弾を撃ってこない



ボス 巨大戦車

ミッション1のボスは、巨大なミサイルランチャーだ。前後にゆっくりと動きながら、自機めがけてミサイルを撃ってくるぞ。



○これがボスだ。画面右から、ゆっくりと出てくるぞ



○そして、ミサイルを4発同時に撃ってくる



○自機を追い詰めるように前進する



○機体全部に当たり判定がある。ミサイルの合間をぬって攻撃だ



○ボスを倒して、クリア。ボーナスポイントが入るぞ

スーパーファミコン エリア88

移動ステージ 航空師団

この面は、戦闘機が相手となる空中戦で、雷が鳴る中を飛んでいく。敵の戦闘機は、フォーメーションを組んで高速接近し、離脱する攻撃を繰り返すぞ。空中ということもあって、敵は上下左右から出てくる。また途中で、中ボスの大型戦闘機が複数出てくる。この大型戦闘機は、2種類のミサイルで攻撃してくるぞ。



今度は、空軍が相手だ。すさまじいドッグファイトが展開する

雷鳴がとどろく



背景では、ときどき雷が鳴り、不気味な雰囲気を出しているぞ



さらに編隊を組んで攻撃を仕掛けてくるのだ



後方から戦闘機が出てくるぞ

大型戦闘機を迎撃せよ



さらに敵が出現。攻撃をよけて狙い撃とう



機体の上下から変形ミサイルを撃ってくる



上下から大型戦闘機が出てくるぞ

ボス ステルス

ここのボスは、見えない戦闘機と呼ばれる、ステルスだ。機体の上から出す炸裂弾と、後方から弾を撃ってくる。真後ろからの攻撃は危険なので、サブウエポンを使って斜め方向から攻撃するようにしよう。



ステルスは2つの方法で攻撃してくる。後方から撃つ弾は強力だ

これがボスのステルスだ



移動ステージ

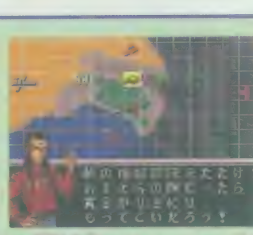
ステージには、マップ上を動かない固定ステージと、マップ上を動く、移動ステージの2種類がある。移動ステージは、補給部隊を攻撃するものなどがあるぞ。



輸送隊を破壊するのだ

この面は、谷の底に急降下して





補給部隊のように、マップ上を移動する敵の部隊もある

MISSION3 森林要塞

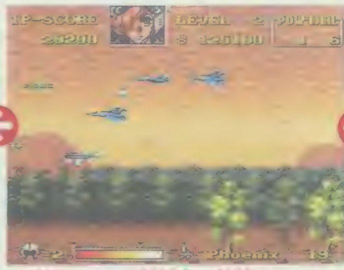
この面は、夕焼けをバックに、森の中を飛んでいく。移動砲台や、ホージャーが多く出現して、複合攻撃をしかけてくるぞ。木がブラインドとなり、地上の敵が見えにくいようになっている。途中には、地面からミサイルが大量に撃ち上げられる、ミサイル地帯もある。ここのボスは、名の通り森林要塞だ。



森に守られている要塞が相手。トラップも用意されているぞ



木がジャマで、地上の敵が見えにくい。木も破壊していこう



空中からは、戦闘機が攻撃してきて…



さらにホージャーの攻撃が続く

ミサイル地帯を突破せよ!!



そして次は、地面から吹き上げるミサイル地帯に突入。ここは難しいぞ

ハッチからホージャーが出てくるぞ





後方から地上と空のダブル攻撃だ

ボス 森林要塞

このボスは、多くの砲台を持ち、激しく攻撃をしてくる。弱点は中央部にある砲台で、普段は閉じられているぞ。弱点以外の砲台を破壊してもクリアとならないので、弱点のハッチが開いたときを見はからって集中攻撃をしかけよう。

多くの砲台があるぞ。砲台は耐久力が高いので、破壊するのは困難だ





これが弱点だ。ハッチが開いている間に、弾を撃ち込め！

スーパーファミコン **エリア88**

MISSION4 砂漠空母

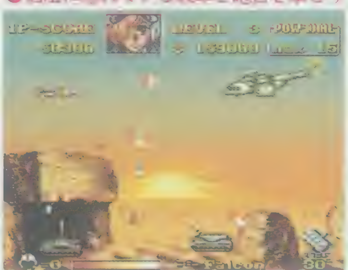
この面は、砂漠地帯を背景として進んでいく。戦車、移動砲台、ヘリコプターといったものが敵として出てくる。戦車や砲台は、ところどころにある大きな岩の陰から攻撃を仕掛けてくるぞ。

途中には、大型ヘリコプターが中ボスとして出てきて、高速で移動するミサイルなどで攻撃してくるぞ。



○砂漠地帯が舞台。地上からの攻撃が激しい面だ

○岩陰に隠れている戦車と砲台を撃とう





○大型ヘリコプターは、誘導弾を撃つぞ

○夕焼けをバックに飛んでいく。背景が、微妙にラスタースクロールするのが美しい



出現する砲台を攻撃せよ



○ときおり、砲台が顔を出して、バルカンとミサイルで攻撃してくる。この砲台が弱点だ

ボス 砂漠空母

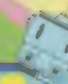
ボスの地上空母は、滑走路の部分から戦闘機と、2種類のミサイルを出して攻撃してくる。また、時々弱点の砲台が出現し、激しい攻撃を仕掛けてくるぞ。弱点の砲台が出てきたときに、弾の間をぬって、攻撃しよう。ナパーム弾の攻撃も有効だ。

○これがボス。通常は、滑走路しかない



Dr.ワイリーも大感激!!

ファミマガ後援
キッズがゲーム作りに大参加!



ボスキャラ大募集! 中間報告

ロックマン4

秋発売予定
カプコン 7800円 消費税別

カセット 4M+64KRAM
パスワードコンティニュー
アクション

来とるぞ来とるぞ!! ボスキャラ大募集のハガキが続々とな。今度こそロックマンに勝てる!!





このハガキの山を見よ

続々と集まるアイデアに開発スタッフもビックリ!!

ファミマガNo.8でもお知らせしたように、この秋の発売に向けて「ロックマン4」の開発が進行中。

前作と同様、ゲームに登場するボスキャラは一般から公募し、その中から優秀なものが採用されるということで、本誌でも応募要項を掲載。完全バックアップをお約束したのはご承知の通りだ。

見事にアイデアが採用されたなら、自分の考えたボスキャラが「4」で動いてしまうのはもちろんのこと、エンディングに作者として名前が入り、そのうえ特製パッケージに包まれた「4」のカセットまでもらえちゃうという、ゲームファンにはたまらないこのイベント。さてさて、ハガキの集まり具合はどんなものだろうか?

採用作の発表はもうちょっと先になりそうなので、その紹介はまたの機会にゆずるとして、山のように送られてきたハガキを目の前にした開発スタッフの方々にお話を聞いてみることにしよう。

この日のために、みなさんそれぞれ「ロックマン」の登場人物(ロボット)に扮装して集まってくれたぞ。



ロックマン3

◆このときもボスキャラはすべて一般公募作品から選ばれたのだ



僕らの前に立ちはだかるのは誰のロボットだ!?



◆ニヒルにキメてるブルース。仮面の下はいったいどんな顔?

審査員の厳しい目が光る!! 応募作の内容やいかに?

たくさんの応募作の中にはどう見ても実現不可能なものだってある。アイデアとしては優れていても、ファミコンの能力の限界などが理由で採用を逃す作品だって出てくるはずだ。もちろん、開発スタッフの方々はファミコンの限界なんか飛び越えようと日夜頭をヒネっていらっしゃるんだけどね。

そういうことだから、実際にボスキャラとして再現することが可能かどうか、ボスキャラとして登場させた場合にゲームが面白くなるかなど、開発と審査を並行して進めていく必要があるんだ。

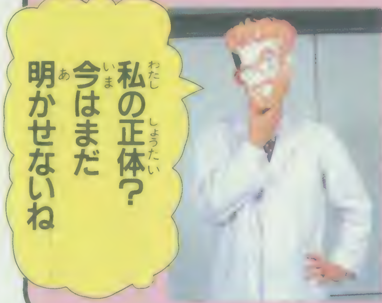
仮面をつけたりポーズをとったりと、見た目はオチャラけているようだけど、仮面の下で審査員としての目がキラリと光っていたぞ。



◎打倒ロックマンが懸かっているからDr.ワイリーはさすがに真剣(?)

謎の科学者も審査に参加!!

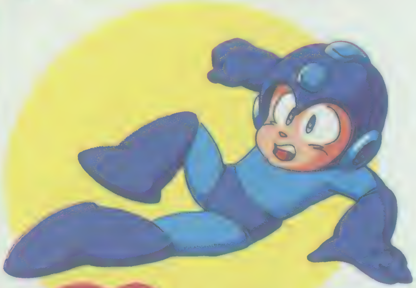
『ロックマン』シリーズに登場する科学者と言えば、Dr.ライトとDr.ワイリーのはずだけど、あれ? 見たことのない科学者がいるぞ。この人物はいったい誰なんだろう。「4」の謎が、また1つ増えてしまったな。



◎なんとなく悪者っぽい顔つきをしているのが気にかかるなあ…



◎ロックマンの良きパートナー、ロボット犬のラッシュも応募作に興味津々。ちなみに、このラッシュの正体はうら若き女性



開発スタッフの方々の声!!

実際に応募作を見て、開発スタッフの方々はどう思われたのだろうか? 何人かの方に、その感想を寄せていただいた。

みんなから寄せられた作品に対する開発スタッフの方々の評価は?

BAMBOO氏

ボスキャラ大募集にたくさんの応募ありがとう。いろいろなボスキャラを考えてくれたうえに、色まで塗ってくれた人が多くいたのには感動しました。

きっと、面白くて強いロボットができあがるにちがいないと思います。

MACHAKO氏

やっぱりきれいに描いてあって、色まできれいに塗ってくれていると目をひかれますね。プラス、アイデアが面白いのはGOOD!! 力作ありがとう。

MAMIMUI氏

すごい数のボスキャラに囲まれて、スタッフ一同ヒーヒーうれし涙を流しています。もうこれだけ多かったら抽選カナ? (ウソ)

みんなロックマンを愛しているのね♡って感じ。

こっちも真剣に選ぶから、期待していてね。

本当にたくさんの応募ありがとう。

MiSS21氏

けっこうインパクトのあるヤツや、ギャグにしか使えないヤツも、頑張って応募してくれて Thank You!

トシチャン氏

せっかくのすごいボスキャラも、ハガキに住所や名前が書いていないためにボツになったものが…。

ZIZI氏

ボスキャラ公募も「2」、「3」、「4」と回を追うごとに量が増え、苦しいけれども楽しいです。

しかし、今回もブラックロックマンは多いな~。



◎見事なスライディングまで披露してくれたロックマン。ダメな応募作はロックバスターで撃っちゃうぞ。あれ? ないや…

はたして誰の作品が採用に？ オマケで「4」の最新情報だ!!

Dr.ライトとDr.ワイリーによって開発された優秀なロボットにはコードナンバーがついているのは知ってるね。

ナンバー1は、いわずと知れたロックマン。ナンバー0のブルースも含めると、これまでに25体のロボットにナンバーがつけられている（そういえば、ラッシュのナンバーってなかったような…）。

採用された応募作にもこのナンバーがつくことになるんだけど、それより一足早くライトナンバー（Dr.ライトが作ったからライトナンバーなのだ）の仲間に加わったロボットをここで紹介しておこう。

その名は「エディー」。見た目は妙なヤツだけど、「4」ではラッシュとともにロックマンを助けてくれる重要なロボットなのだ。



◆進めラッシュ!! でもアッと言う間につぶれちゃいそうな気が…



エディー

ロボット犬ラッシュに続くライトナンバーのロボット。

ほとんど顔だけって感じだけど、アイテムを運んできたり、ロックマンの乗る足場になったりと、いろいろ役に立ってくれるらしいぞ。



◆画面は「3」のもの。エディーって、動く「?缶」なのかもね

今後も追跡報告

まだまだ審査の途中ということもあって、今回は作品の一部を紹介することもできなかったけれど、ファミマガでは今後も審査の行方、そして「4」の内容についての情報をどこまでも追いかけていくつもりだ。

応募した人、しなかった人、いまだに「3」がクリアできない人、この際だから「ロックマン」をプレイしたことのない人も期待して待っててね。

力作感謝！ 特別プレゼント

ファミマガ読者のみんなだけに開発スタッフの方々からプレゼントがあるぞ。イラスト+サイン入りの白衣（記事中でスタッフの方が着てたやつね）を特別限定3名様にあげちゃうぞ。

欲しい人は、ハガキに住所・氏名・年齢・職業（学年）と、誰のイラスト入りの白衣が欲しいか（Dr.ライト、Dr.ワイリー、Dr.?）を記入して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM ファミマガ編集部「RM白衣プレゼント」係まで。

締切りは6月7日(必着)。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。



◆当選した人には、このようにカッコよく着こなしてもらいたい



カッコイイ!?

◆お出かけにパーティに。これを着ればあなたは注目の的っ!!

郵便はがき

41円切手をはってね！

特別とじこみ付録　CAPCOM 特製ポストカード

とじこみ特別付録は、カプコンの「ロックマン」「超魔界村」、そしてレーシングチームの写真がバッチリの特製ポストカード。絵柄のほうから切りぬけばOKだよ。これを使ってゲーム好きの友達にメッセージを送っちゃおうぜ！　カプコンやファミマガへのお便りに使ってくれてもいい。好きなキャラを額なんかに入れて飾るのもイキだ。

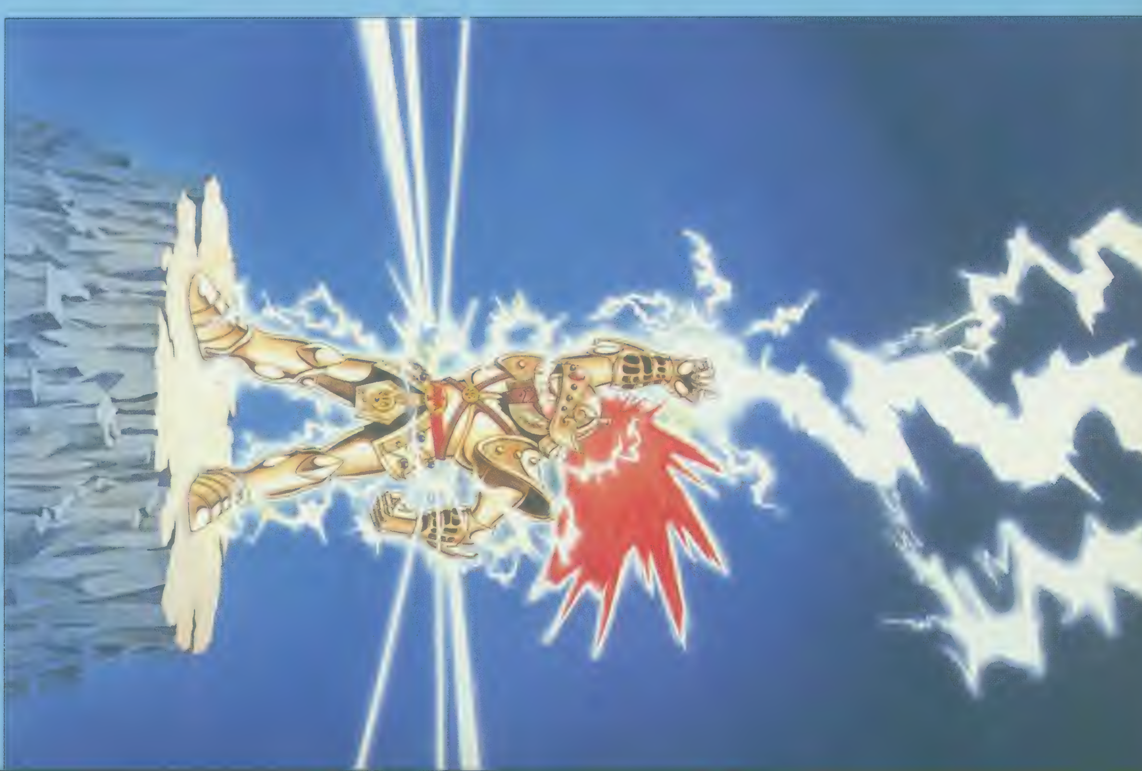
郵便はがき

41円切手をはってね！



特製ポストカード

『カプコンマガジンⅡ』のスペシャルプレゼント！　オリジナルのポストカードだぞ。絵柄のほうから、線にそってきれいに切りとって使おう！　ハガキとして使わずに、机の前に貼ったりしてもいいかもね。





特別とじこみ付録

CAPCOM



郵便はがき

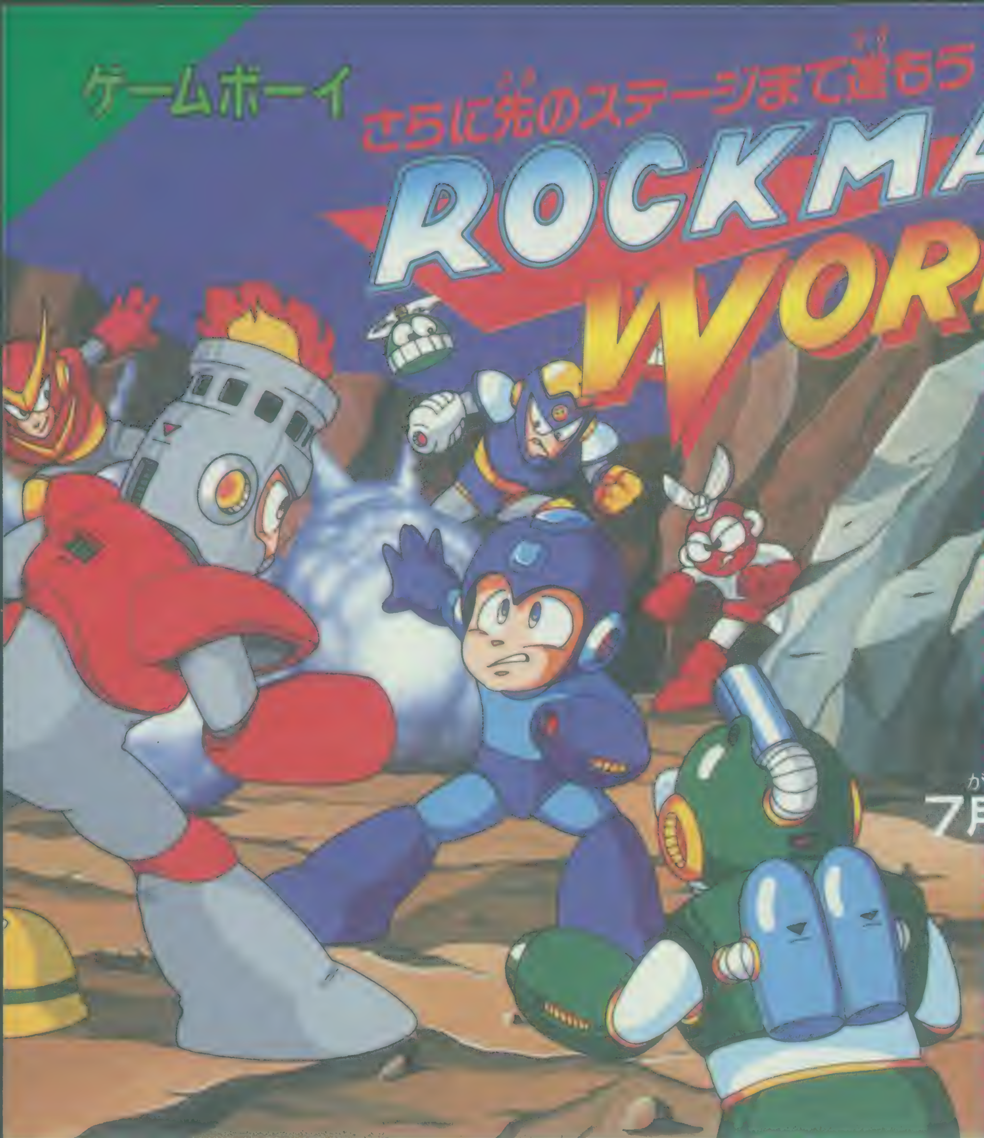
41円切手をはってね！

特別とじこみ付録　CAPCOM 特製ポストカード

とじこみ特別付録は、カプコンの「ロックマン」「超魔界村」、そしてレーシングチームの写真がバッチリの特製ポストカード。絵柄のほうから切りぬけばOKだよ。これを使ってゲーム好きの友達にメッセージを送っちゃおうぜ！　カプコンやファミマガへのお便りに使ってくれてもいい。好きなキャラを額なんかに入れて飾るのもイキだ。

郵便はがき

41円切手をはってね！



ロックマンワールド

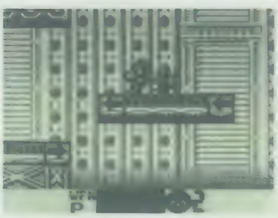
ファミコンで人気シリーズとなっているロックマンを、ゲームボーイ用にアレンジしたものがこのロックマンワールドだ。今回は8人のボスキャラたちを徹底的にチェックしてみたぞ。

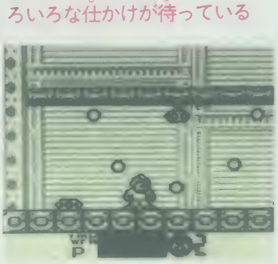
7月下旬発売予定
カプコン
3500円 税込

1人用 2M
パスワードコンティニュー
アクション

Dr.ワイリーの野望を打ち砕くのだ!!

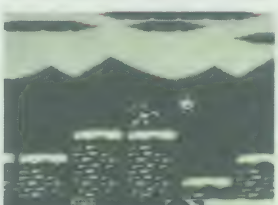
ファミコン版では第3作まで登場しているロックマンだけれど、今度はゲームボーイでも楽しめるようになった。今回の『ロックマンワールド』は、ファミコン版の1と2のゲーム世界を1つにまとめた総集編だ。出現する敵キャラを倒しながら進み、再びDr.ワイリーの野望を打ち砕け!!

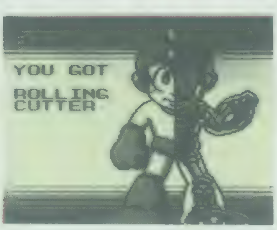

⬆敵キャラもたくさん出現する。全て倒すつもりで進もう

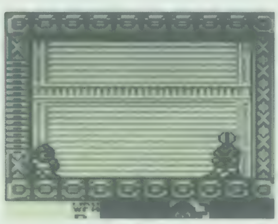
⬇ステージのあちこちには、いろいろな仕かけが待っている


敵の武器を奪え

各ステージにいるボス達は特殊武器を使ってロックマンを倒そうとしている。これらのボス達を倒せば、そのボスが使っていた特殊武器を、ロックマンが装備して使用できるようになるぞ。

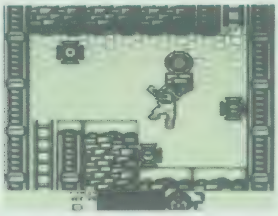

⬆特殊武器を使えば、ザコキャラなんか、あっというまだぞ

⬇ボスを倒せば、そのボスが使っていた特殊武器を得られる


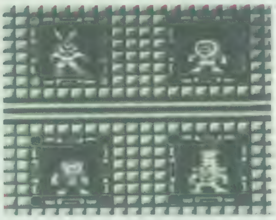

⬆ステージの最後にはボスが待ち構えているぞ

前半の4ステージをチェックしよう!!

ここでは最初に選ぶことができる4つのステージを紹介しよう。この4つのステージは、どのステージからでも自由にプレイすることができるので、自分の好きなところから始めるといいだろう。ボスの特殊武器を1つでも取ってしまえば、そのあとはかなり楽になるぞ。



どのステージも難しいけれど、とにかく頑張ってみよう



この4つのステージの中から好きなステージを選ぼう

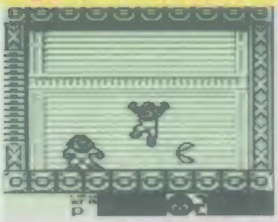
カットマン

カットマンという名前の通り、カッティングホイールやスーパーカッターなど、よく切れそうな敵キャラが多いのが、このステージの特徴だぞ。

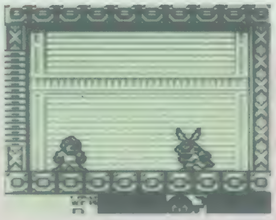


頭にはローリングカッターがある

戻ってくる!!



ローリングカッターは戻るぞ



ボスのカットマンの登場だ。ローリングカッターを使う

配下のザコたち



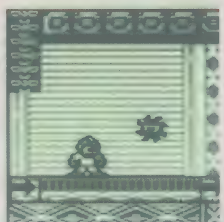
スーパーカッター	カピョール	カッティングホイール
回転してロックマンを切りきざむ	不規則に左右に動く。踏むとイタイ	近づくと回転しながら攻撃してくる

こんな仕かけがある

ベルトコンベアーのように一方向に流れているところがある。ここでは前に進みにくかったり、逆に加速しすぎたりするので気をつけよう。



矢印と逆なので進みにくいのだ



矢印の方向のベルトコンベアーが流れている

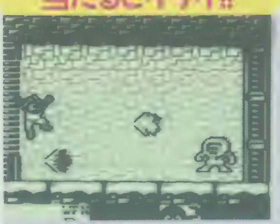
アイスマン

一面が氷のステージだ。地面には凍っているところもあり、すべりやすい。融けてしまうところでは、融けきる前に移動しないと下に落ちてしまうぞ。

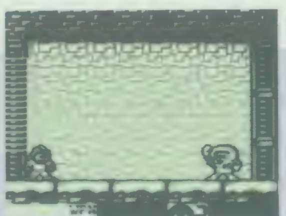


寒そうなかっこうをしている

当たるとイタイ!!

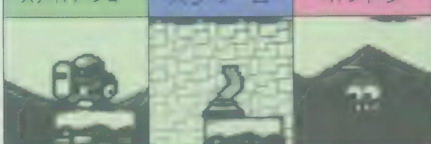


上下に撃ち分けてくるのだ



アイスマンが出現したぞ。アイスクラッシャーを撃つぞ

配下のザコたち



スナイパージョー	スクワーム	ポットン
盾で身を守り、ときどき撃ってくる	[illegible]動く[illegible]てくる	しつこくまとわりついてくる、イヤな奴

こんな仕かけがある

場所によってはつららが落ちてくるところがある。この落ちてきたつららの上に乗って移動しなければならないところもあるぞ。



落ちてきたつららの上に乗って移動しよう



上からつららが落ちてくる。当たるとイタイ

しびれるぞ!!



○当たるとしびれてしまうぞ



○ボスのエレキマンが登場したぞ。サンダービームで攻撃する

エレキマン



○高圧の電気の取扱いがうまい

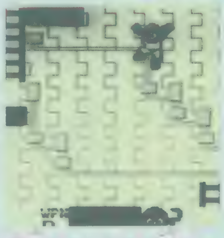
高圧の電流を流すブロックが多いステージだ。うまく進まないと大きなダメージを受けてしまう。また、巨大な送風機があって、ロックマンを吹き飛ばすぞ。

配下のザコたち

ビッグアイ	メットール	かみなりゴロー
		
ジャンプしてロックマンを踏みつける	近づかないと攻撃することができない	雲の上に乗っていて、回転している

こんな仕かけがある

出たり消えたりするブロックがあって、うまく乗り換えていかないと下に落ちてしまう。縦スクロールでは、一気に下まで落ちてしまうぞ。



○落ちてしまうと下まで一直線だぞ

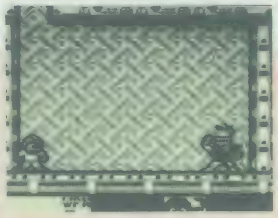


○このブロックは出たり消えたりするのだ

燃えるぞ!!



○幅の広い炎で燃えてしまうぞ



○ファイヤーマンが現れたぞ。ファイヤーストームで攻撃する

ファイヤーマン



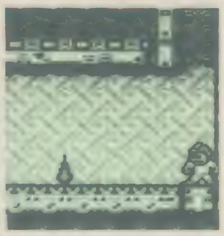
○頭から炎を出している

ステージのあちこちから炎が出て、ロックマンの行く手を阻もうとしている。地面の切れめには溶岩が流れているので、落ちるといきなりアウトになるぞ。

こんな仕かけがある



○うまくジャンプしないと先へ進めないぞ



○バーナーのように炎が地面を移動するぞ



○上から落ちてくるチャンキーは倒せない

溶岩の切れめからチャンキーが落ちてくる。こいつは倒すことができないので、うまくかわしながら進もう。また、バーナーのように炎が地面を移動するところがある。ここではうまくジャンプしながら進まなければならない。特に炎がこちらに向かってくるところでは注意が必要だぞ。

チャンキーを出す!!



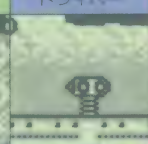
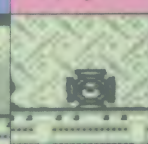
○しかもチャンキーを投げてくる。どこに飛んでくるのかわからないぞ

チャンキーメーカー



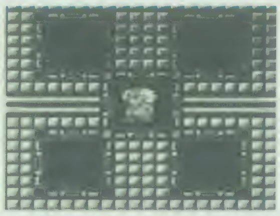
○大きくてとても邪魔なのだ

配下のザコたち

チャンキー	スクリュードライバー	スージー
		
溶岩の切れめなどから落ちてくる	地面から先端を出して撃ってくる	一定間隔で上下か左右に動くのだ

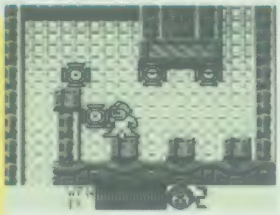
初公開のDr.ワイリー面を見てみよう

初めに選ぶことのできる4つのステージをクリアすると、Dr.ワイリーの姿が書かれたステージが現れた。これがDr.ワイリー面だ。この面はいままで以上に難しく、新たな仕かけも多くなっている。気をつけて進もう。



真ん中に新たに出現したのがDr.ワイリー面だ

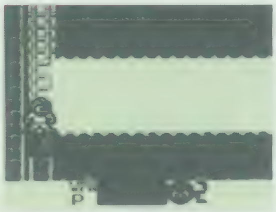
やたらムズイ!!



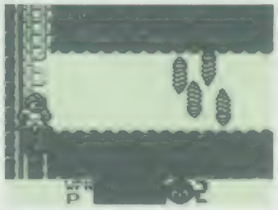
とにかく仕かけが多くて、やたらと難しいのだ

新たな仕かけが

このDr.ワイリー面に進むと、新たな仕かけが登場するようになる。壁からドリルが突き出してくるところや、一気に下へ落ちるところなどだ。慣れないうちは、先へ進むのがとても難しいぞ。

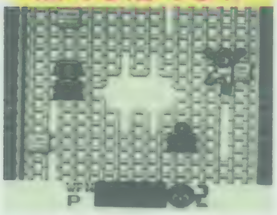


このように何もなかったところから…



いきなりドリルのようなものが出てきて邪魔をするぞ

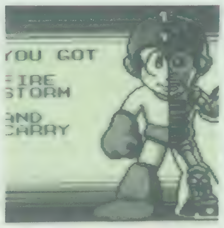
落ちる落ちる!!



どこまで落ちてしまうのか？

キャリーを使え

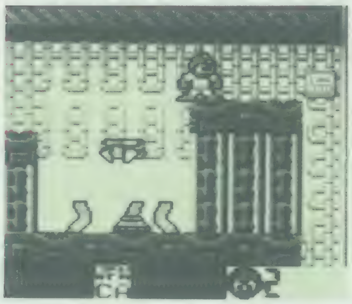
最初に選ぶことのできる4つのステージをクリアすると、4種類の武器のほかに、新たに1種類のアイテムを得られる。これがキャリーだ。これを使えば、高い段差も越えることができるようになるぞ。



4人のボスを倒すとキャリーも手に入るのだ

サブ画面で選んでⒷボタンで使おう





高い段差もラクラククリア

敵キャラたち

このDr.ワイリー面に進むと、いままでに登場した敵キャラの中で、進化するものが現れる。それがここで紹介するメットールとスナイパージョーだ。それぞれの特徴を見てみよう。

メットール

最初は動くことのなかったメットールだが、この面では歩き回るものがいて、倒しにくい。



道路工事のヘルメットをかぶったヘンな奴



初めの4ステージでは、その場にずっと居座るだけだ

この面に来ると、ウロウロと動くのもいるぞ



スナイパージョー

スナイパージョーも動かなかったが、ロックマンの動きに合わせて後退するものがいるぞ。

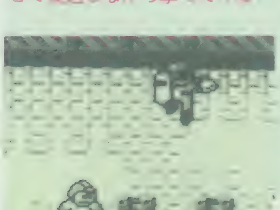


盾を持った狙撃手なのに



初めの4ステージでは、動くことなく銃を撃つだけだ

この面ではロックマンに合わせて後退しながら撃ってくる



さらに待ち構えているボスキャラたちだ

このDr.ワイリー面を進むと、ステージの最後には4つの部屋が現れた。ここが新たに待ち構えている4人のボスキャラの部屋なのだ。ここで登場するボスキャラは、ファミコン版の2に登場したもので、手強い相手ばかりだ。それでは各ボスごとにチェックしてみよう。



○ステージを最後まで進むと、こんなところに出た



○徐々に明るくなると、4つのボスの部屋が現れたのだ

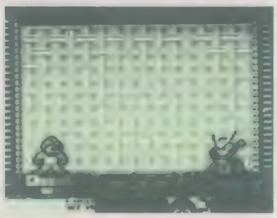
クイックマン



とても動きのすばやいクイックマンだ。小さいクイックブーメランで攻撃してくる。素早くジャンプして近づくので、そこを集中的に攻撃しよう。

○ジャンプしてあっというまに遠くへ行ってしまうのだ





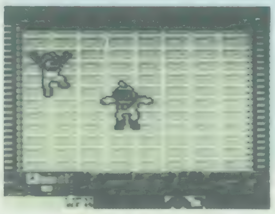
○やたらと動きの素早い、クイックマンの登場だ

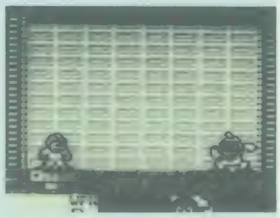
バブルマン



バブルマンというだけあって、水中での戦いとなる。ジャンプテクニックのうまさが勝敗を左右する。ボスの持っている特殊武器はバブルリードだぞ。

○ジャンプすると高く飛び上がってしまうので大変だぞ





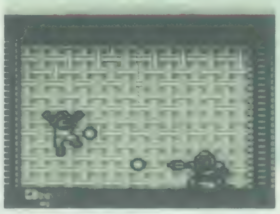
○バブルマンとの戦いは、水中で行われるのだ

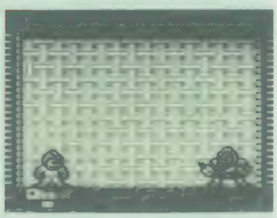
フラッシュマン



ときどき体を光らせるのがフラッシュマンだ。手に装備している銃でロックマンを狙っている。こいつを倒すとタイムストッパーを手に入れることができる。

○手に装備されている銃を撃つけど、よけるのが難しいぞ





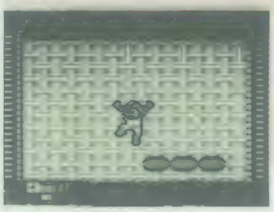
○体を光らせてから攻撃してくるフラッシュマンだ

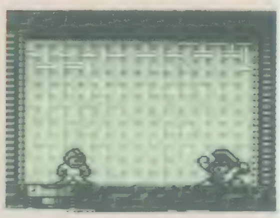
ヒートマン



メラメラと熱を溜めているヒートマンだ。熱のかたまりになって移動する。3発の炎を発生するアトミックファイヤーで攻撃してくるぞ。気をつけろ!!

○3つに分裂して移動し、また攻撃してくるぞ





○アトミックファイヤーで攻撃してくるヒートマンだ

SFC スーパー特報 3

オリジナルRPGが緊急浮上!!



発売日未定

カプコン

価格未定

未定
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

スーパー特報第3弾は、アーサーもびっくり(!?)のオリジナルRPGを独占スクープ!! その世界や主人公などを、惜し気もなく全公開してしまうぞ!!

りゅうのせんし

竜の戦士 BREATH OF FIRE

ブレス オブ ファイア

竜の戦士の冒険物語

「ファイナルファイト」、「エリア88」、「超魔界村」ときて、次ははたして何か？ 業務用からの移植版を想像していた人が多いと思うけれど、残念ながらハズレ！ カプコンのスーパーファミコン第4弾は、なんとオリジナルRPG。その名も「ブレス オブ ファイア」だ。

アクション、シューティングのイメージが強いカプコンが送り出すオリジナルRPGとは、いったいどんなものになるのだろうか？

ゲーム自体は完成までまだ時間がかかりそうな感じだけれど、主人公である光竜族の少年をはじめとした8人のイラストと、ゲームシステムに関する情報をいち早く入手したので、ここに大公開しよう。『ブレス オブ ファイア』の世界が見えるか？

ブレス オブ ファイアの世界

モンスターや魔法使いの住む魔境がたくさんあったころのこと。ある平和でのどかな村に、勇敢な光竜族の少年が姉とともに暮らしていた。

ある日、世界征服を企む皇帝の手勢によって村が襲われ、少年の姉がさらわれてしまう。

皇帝は強大な力を手に入れるために、光竜族が持つという失われた力と、不思議な女神伝説の秘密を手に入れようとしており、そのカギをにぎるのが少年の姉だったのだ。

少年がやっとのことで姉のもとにたどり着いたとき、彼女は秘密を守るため、肉体を水晶に変える薬を飲んでしまった後だった。

女神伝説の謎を解けば姉を元の姿に戻すことができるらしいのだが、破壊と侵略を続ける皇帝がいる限り、2人に真の平穏は訪れない。

こうして、少年のはてしない旅がはじまったのだ…。

バトルシーンはこうなる!!

実際のゲーム画面ではないけれど、バトルシーンの想定イラストが手に入ったので、これも公開しよう。

画面は斜め上から見た珍しいタイプ。敵モンスターはもちろんのこと、主人公たちの姿も表示される。

バトルはコマンド入力で行われ、最近のRPGではおなじみの「オートバトル」もあるとのことだ。

ダメージ表示などにも工夫が凝らされるって話だぞ。

モンスターども

5匹のモンスターが描かれている。地面から出てきてるやつもいるけど、実際にこんな登場のしかたをするんだろうか？

ここに描かれているモンスターは小物ばかりだけれど、巨大なモンスターがドーンと現れたら、かなり迫力のあるものになりそうだ。

かなりリアルでグロテスクなモンスターが登場することになるみたいだね。



主人公たち

4人のキャラクタがいるが、バトルに参戦できるのは4人までということだろうか？ 主人公たちが表示されているということは、攻撃の際になんらかのアクションを見せてくれるのかもしれないね。

後のほうで紹介している変身、合体、成長によるキャラクタの姿形の変化もちゃんと表現されるらしいぞ。

余談だけど、右から2番めの「シーラ」っていう名前は「ディース」の誤りだ（本当に余談だな）。

力を合わせろ!! 8人の主人公

水晶になってしまった姉を元の姿に戻すため、そして皇帝の野望を打ち砕いて真の平和をもたらすために旅に出た少年。彼は、共に戦う7人の仲間と出会うことになる。

「仲間」と書いたけれど、『ブレス オブ ファイア』では、光竜族の少年を含めた8人全員が主人公なのだ。

物語自体が章立てになっているわけではないんだけれど、あるキャラクタがいないとお話が進まなかったり、また、あるキャラクタが先頭に立ったときだけ入れる場所があったりと、それぞれの種族のもつ特性や能力、種族自体の歴史が物語に大きく関わってくる。だから、8人全員が主人公になっているんだ。

それでは8人の「主人公」たちを見てみることにしよう。

光竜族の少年



進んだ文明をもちながら、自らの欲望が原因で滅んだといわれる光竜族の子孫。

光竜族には1千年に1人、偉大なる竜に姿を変えることのできる者が生まれ、その者が罪深き一族を導くとされていたが、はたしてこの少年が…。

飛翼族 ニーナ



高山に古いタイプの王国を築いてひっそりと住んでいる一族の娘。成長すると飛鳥に変身し、人を乗せて飛ぶことができる。

こんなシステムを導入① 変身

変身とは、主人公たちが成長することによって身につく能力の1つ。魔法とは違って、その種族特有の特殊能力を発揮することができるようになるのだ。

例えば、馬に変身すると通常の2倍のスピードで移動できるようになったり、大魚に変身するとパーティを乗せて海中を移動できるようになったり、はたまた巨大な鳥に変身して空を飛んだり、といった具合だ。

安易に船とかを登場させるのではなく、主人公たちの成長によってのみ獲得できる移動手段（など）にしたのが注目すべき点だね。

また、光竜族の少年については、竜に変身するとブレスなどの竜特有の攻撃ができるようになるだけではなく、物語の展開上での重要なカギをにぎることにもなってくるらしいぞ。

こんなシステムを導入② 合体

合体もまた、成長によって身につく能力の1つ。
合体の能力を身につけたキャラクタは、自分+2人以上のキャラクタを結びつけて、元のキャラクタたちがもっていた能力はもちろん、それ以上の能力をもったキャラクタを作ることができるのだ。
ただし、合体にはキャラクタ同士の相性などが関係してくるので、組み合わせには制限があるらしい。
実際のところ合体には、3人でするもの、4人でするもの、そしてパーティ全員でするものの3種類があり、パーティ全員でするものは「究極の合体」と呼ばれるのだそうだ。
合体によるキャラクタの変化も表現されるらしい。「究極の合体」をしたキャラクタの姿なんて、いまから興味津々だね。

海人 マニーロ

大陸の大部分を占領している帝国と、唯一対等に張り合える商業国家を海中に築いている裕福な種族。見た目で分かると思うが、成長すると大魚に変身することができる。



種族不明 ディース



この世にただ1人しか残っていないという、謎の種族の女性。敵か味方かも、いまひとつはっきりとしていない。

土喰人 モグ



この種族は地底に国を築いている。小柄だが、その強力な前肢で地中を掘り進むことができ、力も強いのでかなりの重装備も可能だ。
崖崩れなどで通れないようなところを掘り進んだり、地中に埋まっている宝を掘り当てたりできる。ただし、気が弱いらしい。

森の民 ギリアム

俺は狩りのプロさ



頭が狼のようになっている種族（狼というわけではないらしい）。森に住み、森に精通しているので、この種族が先頭に立つと森に入ることができるようになる。

夜走衆 ダンク

素早さには自信があるぜ



種族でいえば人間だが、盗賊を職業とする集団を夜走衆と呼ぶ。罠を外したり、鍵を開けるのが得意。

鉄鬼衆 ビルダー

力仕事はまかせろ（マイク・ハガーじゃないぞ）



その体つきが示す通り力がとても強く、壁を突き破ったり、重い岩を動かしたりできる。その反面、武器を作ったり、改造したりという器用さももち合わせている。

こんなシステムを導入③ 成長

キャラクタが成長すること自体はRPGでは珍しいことでもなんでもないが、「ブレス オブ ファイア」における成長は他のRPGによく見られる「戦闘の積み重ねによってだけ、無条件に行われる」ものにはとどまらない。

もちろん、経験値によって成長するキャラクタもいるけれど、特定のイベントをクリアすることによってのみ成長するキャラクタもいるのだ。

クラスチェンジも、職業を変えたりするのではなく、キャラクタを成長させることによって行う。それぞれの種族が潜在的にもっている能力が、成長することによって顕在化するとでも思ってもらうといいだろう。

物語のもつ世界観を大切にしているのが、この成長システムにも現れているね。

美しい人魚姫がヒロインのアクションゲーム



リトル・マーメイド
―人魚姫―

ディズニーのキャラクタの人魚姫、「アリエル」が華麗に活躍していくファンタジー世界のゲームだ

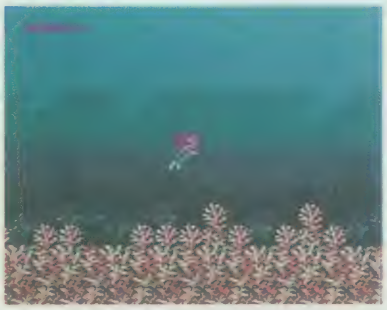
カセット 1M+64KRAM
コンティニュー
アクション

7月19日発売予定 カプコン 5800円 消費税別

魚の世界を冒険していくアクションゲームだ

人魚が主人公で、美しい海が舞台のゲームだ。宝箱をあけてアイテムを集め、魚たちと戦っていく。尾ビレを振ったときに出る泡と、アイテムの貝で攻撃をする。

ゲームはライフ制で進み、スクロール方向も横、縦と変化するぞ。また、面をクリアすると、美しいデモ画面も出る。



バリバリ突き進むアクションゲームではない。人魚らしい動きを楽しむゲームなのだ

デモ画面も豊富。ストーリーを追うように設定されている





尾ビレを振って泡を出し、攻撃することができる

海が舞台とあって、貝を使っての攻撃ができるぞ





ヒョイ、いったん地上に上がり、再び海に飛び込むシーン

映画も公開される

このゲームのヒロイン、アリエルがこの夏、映画館でも見られるぞ。映画のタイトルはこのゲーム同様に「リトル・マーメイド」。7月20日からセゾン系映画館にて公開される。ちなみにこの映画は昨年、アカデミー賞をはじめ数々の賞を受賞しているんだ。映画とゲームの両方で楽しめるね。



スクリーンの中のアリエルがこのゲームで操作できるよ



ゲーム発売と同時期に公開だ

魚たちを守るために アリエルは 海に飛び込んだ

ここで実際にプレイした序盤の様子を見ていこう。このゲームは5つのステージからなっており、各ステージのボスを倒すことによって出現する"魔法のツボ"を集めていくのだ。最後のステージには、海の魔女が待ち構えているぞ。

ストーリーは…

海の魔女・アースラの魔法により、人間の姿になったアリエルは、エリックという恋人と知り合い、幸せに暮らしていました。そんなある日、アースラが魚たちを自由に操ることのできる悪い魔法を使って、海を支配しようとしてきたのです。このアースラと戦おうと決心したアリエル。各ステージを経て、アースラを倒せば、再び人間の姿に戻り、幸せな日々をおくることができるのです。

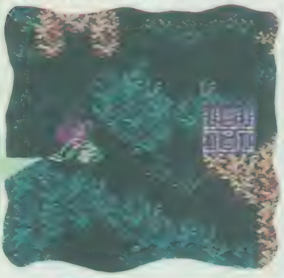
ステージ1 ～サンゴの海

ステージ1は、美しいサンゴの海が舞台。最初ということで、かなりやさしいステージだ。アイテムの出るくぼみもたくさんあり、宝箱もけっこう多いぞ。また、このステージを仕切っているボスは、凶暴な人喰いザメ。大きな口を開けて威かくしてくるぞ。

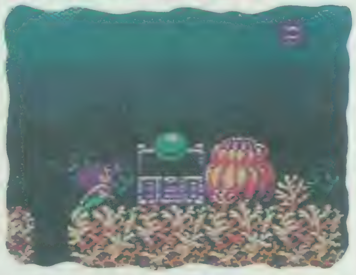


○サンゴの中を進んでいくぞ

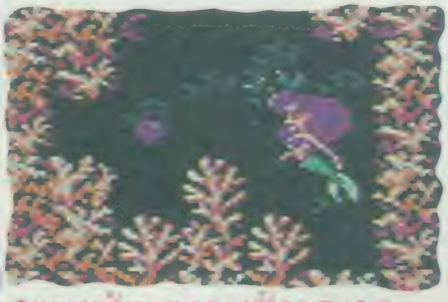
どっちにしよう?



○貝を拾って進んでいこう



○アイテム発見。迷わず取ろう



○サンゴの奥に、アイテムが隠されているぞ



○ヒトデの群れが出てきた。隙間を通り抜けよう



○サンゴが増えてきて、道が狭くなってきた。この先に、ボスが待ち構えているぞ



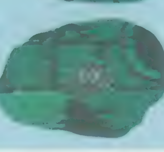
○ボスの人喰いザメだ! 鋭い歯をかみしめて突進してくる攻撃が得意。右に左に動き回るぞ

敵キャラ水族館へご案内

敵として登場してくるのは、アースラの悪い魔法にかかった魚たちだ。エビやヒラメをはじめ魚介類が続々と出てくるぞ。ここでは、その一部を水族館風に見立ててお見せしよう。ユニークな顔ぶれが多いよ。



○[illegible]



○[illegible]



○[illegible]





○ヒラメ。[illegible]

○[illegible]


○アースラの城目指して海に飛び込むアリエル

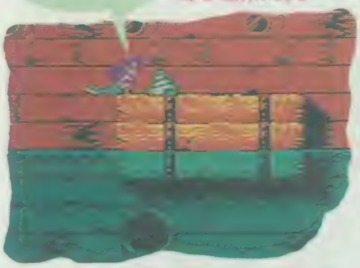

○エリックに別れを告げているシーン


○恋人エリックと一緒のアリエル。幸せそう

ステージ2 ～難破船

ステージ2は、海の底深く沈んだ難破船の中が舞台。進んでいくルートは、横、上、下といろんな方向にスクロールして、ちょっとした迷路のようになっている。また、このステージのボスは、みにくいウツボ(?)のペア。穴から鋭い目を光らせているぞ。


○難破船の底から始まる。砂地も見える



○途中には、空気のある場所がある

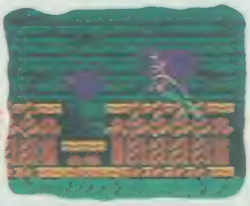


○階段の途中には、タルがあり、うまく転がすと…


○宝箱に当たって、中にあるアイテムを出すことができるのだ


○アイテムを取ってパワーアップ。これで大きな魚が出てきても…

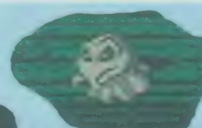

○この通り。アワの中に閉じ込めて倒すことができるようになる

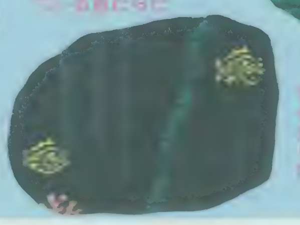
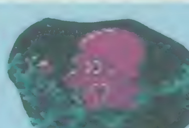

○ルートは迷路状で、分かれ道にはアイテムが隠されているぞ

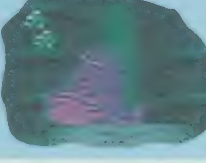

○今度は、階段の下に1UPアイテムを見つけたぞ。これを取ってボスとの戦いに備えよう



○ボスのウツボ(?)のペアだ! たくさんある穴の中から突然飛び出してくる攻撃が得意だぞ



3つの応用技で、ステージをクリアしていこう

アリエルの基本動作からできる、応用的な技は、次の3つだ。これらの技を使って、次々とステージをクリアしていこう。特に隠れたアイテムを見つけ出すのは、ステージクリアへの近道となるぞ。

泡を出して敵を包む

出した泡は敵は包むことができる。包んだ敵はそのまま放っておけば、泡ごと消えるぞ。また、敵を包んだ泡は持ち運ぶことができて、他の敵めがけて投げつけて攻撃できるのだ。



泡に包まれた敵はこうだ



泡は無制限に出せるのだ



泡で包んだ敵が消えたところ

貝などで宝箱を開ける

各所にある宝箱は、貝やタルなどを泡で動かし、それを当てて開けていく。宝箱の中身は、泡がパワーアップする2色の玉。この玉で泡を強力にしていくと、大きな敵を包んだり、岩を動かすことが可能になるぞ。



宝箱発見！ 貝を拾ってそれを当ててみるのだ



赤い玉を取れば泡が強力になる



緑の玉は泡の飛距離が伸びる



泡の強さは4段階。一番上が最強の泡だ

プレイ中の画面

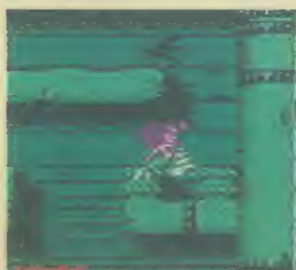


隠れたアイテムを出す

進むルートの途中には、ところどころに四角いくぼみがある。そこに敵を包んだ泡や貝を、はめ込むように入れると、隠れていたアイテムが出るぞ。このアイテムの効果は、得点になるもの、ライフが回復するものなどだ。



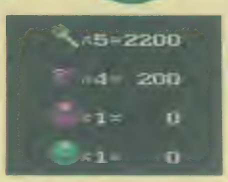
くぼんだところ発見！ 敵を包んだ泡を入れよう



こんな場所にもくぼみが。ここに貝を入れてみる



この2つは得点になるアイテムだ



取ったアイテムはステージクリア後に得点になる

CAPCOM Journal

最新情報満載！

アーケード新システム、レーシングチーム情報などHOTな話題を満載!!

3つのゲームをセレクトできる新システム"ワンダー・3"近日登場

カプコンのアーケードゲーム新システム"ワンダー・3"が、6月頃ゲームセンターに登場する予定だ。

この"ワンダー・3"は、3つのゲームを選択して遊べるシステム。"ゲームを選択できる"というと「NEO・GEO」を思い出すけど、この"ワンダー・3"の場合、使われているゲーム基板は、1台だけなのだ。

3つのゲームも、プレイヤーを絶対満足させるハズ。どれから遊ぶか悩んじゃうぞ！



3つのゲームの中から1つをセレクトする画面だ。アクション、シューティング、パズルと、気分次第で


カプコンの新作が3本も入ってる

3種類のゲームの内容は?

"ワンダー・3"の3種類のゲームの内容を、簡単に説明しておこう。

『ROOSTERS チャリオットを探して』は、独特のファンタジー世界でのシューティングアクションゲーム。

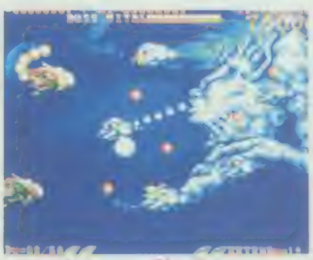
「CHARIOT」は、伝説の乗り物チャリオットを操って冒険するシューティング。

「ドンプル」は、可愛い動物たちのアクションパズルだ。


シューティングアクションだ



なんとも不思議な感じ


空を飛びながら敵を撃て！



背中のハネが「チャリオット」


うさぎのドン君とリスのプル君



アクションパズルだぞ

これがカプコンNEW(ニュー)マシーン

カプコンレーシングチーム '91年はF3000フルエントリー!!

昨年、全日本F3選手権シリーズ全10戦にフルエントリーし、和田ガランキング3位に入賞、第3戦から加入の石川も善戦するという活躍を見せたカプコンレーシングチーム。今年'91年は、日本のフォーミュラ・レースの頂点に位置する、全日本F3000選手権シリーズへのフルエントリーを決めた。F3000は、F3が排気量2000ccだったのに対し、その名の通り3000ccのエンジンを搭載したマシンで戦う。左の写真を見れば、ぐっとFー1に近付いたF3000のマシンの姿でも、F3との大きな違いがくみとれるはずだ。今年カプコンレーシングチームが使用するF3000マシンは、昨年のヨーロッパチャンピオンチーム"ダムス"の所有するシャーシの中から厳選したという「ローラT90」。ドライバーには、昨年は惜しくも優勝できなかったが、その実力の程を見せつけてくれた和田久がステップアップする。F3では、昨年第3戦から参加の石川朗が今年はフルエントリー。和田の後を継ぐ形になるが、もちろん、それ以上の活躍に期待がかかる。今年も熱い夏になりそうだ。



よりFー1に近付いたF3000のマシン。現在はカラーリングに変更がある



今年は念願のF3優勝を狙う石川



F3000にステップアップした和田

CAPCOM RACE QUEENS
カプコンレースクイーンズ

サーキットを彩る女王様たち!!

選び抜かれた3人のレースクイーン

サーキットには色とりどりのチームカラーのマシンが並んで華やかだよね。でも、それよりもっと華やかなのが、レースクイーンと呼ばれる女の子達。というわけで、カプコンレーシングチームのレースクイーン3人を紹介するぞ!



角 奈津美さん
23歳・AB型・さそり座
趣味はジャズダンス他



本田喜久子さん
23歳・B型・さそり座
ドライヴや旅行が好き



大后 麻里さん
24歳・A型・かに座
水泳、スキーが趣味



昨年12月に行われたコンテストの模様

'90年の戦績と、'91年への挑戦

'90年3月3、4日に行われた全日本F3選手権シリーズ第1戦。カプコンレーシングチームはF3初挑戦で、シリーズチャンピオン候補とうわさされていた和田久をドライバーに迎え、いきなりポール・トゥ・フィニッシュを飾った。第2戦では惜しくもリタイヤとなったが、第3戦から新人ドライバー石川朗を迎え全10戦を戦い抜き、和田が総合3位に入賞した。石川も予選では常に上位をキープ、決勝でも持ち前の集中力で、着実にポジションアップする安定感のある走りをみせた。

シリーズ以外でも、第1回インターナショナルF3リーグで、和田が6位、石川は10位と健闘。また、和田はインターナショナル・マカオグランプリで、23位からスタートし、9位でゴール。'91年のF3000への挑戦に期待させる走りをみせつけた。

堂々のシャンペンシャワー



F3000でもこの姿が見られるか



最後尾から16位アップの激走



途中参戦の石川



「今年はチャンピオンを狙います」

新たなシリーズ 現在の戦績は?

さて、昨年は素晴しい活躍を見せてくれた両選手、今年の戦況はどうだろうか?

現時点で、F3000、F3共に第3戦まで行われているが、結果はあまり芳しくない。F3000初挑戦の和田選手は、第1戦で予選は通過したもののリタイア。2、3戦は予選落ちとなった。F3優勝を狙う石川選手も、マシントラブルやクラッシュでいまだ入賞できずという状態だ。

まだシリーズは始まったばかり。今後の活躍に期待!!



笑顔の和田選手



F 3000での活躍に期待がかかる

『ストリートファイターII』のハイスコア認定ポストカードがもらえる「PCG」

ゲームセンターで活躍中の『ストリートファイターII』を、知らない人はいないはず。その『ストリートファイターII』をプレイして、みんなはどんな感想を持ったかな?無我夢中でプレイしてるから、そんな事は考えたこともないと言う人も多いと思うけど、「これは凄い」とか、「何だこの技は?」なんて感じたところがなかったとは言わせないぞ。それがどうしたかと言うと、その"思ったこと"や"感じたこと"、また自分の出したハイスコアなど、『ストリートファイターII』に関することを、〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F ㈱カプコン「PCGストリートファイターII」係まで送ると、なんと左に出ているポストカードが君の家に届くんだ。欲しい人はどしどし応募してくれ。



写真でも、こんなに迫力がある



官製ハガキのサイズだけど、デザインはポスターと全く一緒だ

他じゃ手に入らないモノばかり

CAPCOMプレゼントコーナー

ゲームに、レースに燃えるカプコンから、読者のみんなに大盤ぶるまいのプレゼントだ！

ゲーセンで人気の『ストリートファイターII』のポスターやテレカ、F3000に挑戦するカプコンレーシングチームのロゴステッカーやビデオ、和田、石川両選手のサインの入ったテレカや生写真も。気になるスーパーファミコンソフト『超魔界村』『エリア88』のプロモーションビデオもあるぞ。さあ悩め！

100名 ストリートファイターII **ポスター**



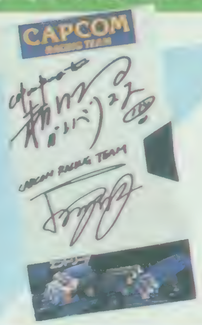
10名 ストリートファイターII **テレホンカード**



10名 カプコンレーシングチーム **ロゴステッカー**



10名 カプコンレーシングチーム **サイン入りビデオ**



2枚1組 10名 カプコンレーシングチーム和田＆石川 **サイン入り生写真**



10名 カプコンレーシングチーム **テレホンカード**



10名 超魔界村＆エリア88 **プロモーションビデオ**







応募の方法は…

ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号、欲しいプレゼント品名1つを明記して、〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM「カプコンプレゼント」係まで。締め切りは6月23日必着。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

超新作ゲーム 先取り大作戦

*SUPER FAMICOM*SUPER FAMICOM*SUPER FAMICOM*SUPER FAMICOM*SUPER FAMICOM*SUPER FAMICOM*SUPER FAMICOM*SUPER FAM

SUPER FAMICOM

マジックソード

発売日未定
カプコン
価格未定

●カセット

アクション

画面は業務用のものです

助けた仲間と塔の最上階をめざせ

業務用で人気のあった『マジックソード』がスーパーファミコンに移植されるぞ。

このゲームは主人公の勇者ガブラックオーブを求め竜の塔最上階を目指すアクションゲームだ。塔の途中ではいろんな仕掛けや敵キャラが襲ってくるぞ。塔の中には無数の牢があって、その中には捕えられた戦士がいる。この戦士たちを助けると、シューティングゲームのオプションのように勇者の後にくっついて一緒に戦ってくれるぞ。戦士たちはいろいろな種類がありそれぞれ攻撃方法が違う。どの戦士がいいかをよく考えて助けていくことが大切。



○牢から助けた戦士と２人で塔を進む！



○忍者の戦士もいる。それぞれの戦士がそれぞれ違った能力を持っている



○勇者と戦士たちのイメージイラスト。人間じゃないヤツもいる

気になるシステム

業務用では剣のパワーアップや体力回復など、宝箱の中のアイテムを取っていく。体力の上限も決まっていて一定量以上増えなかった。このあたりのゲームシステムがスーパーファミコン版になったときにどう変更されるか気になるところ。またまったく業務用と同じゲームシステムになる可能性も十分ある。



○手前からは巨大なゴーレム、背後からは剣を持ったヤツが襲ってくる



○塔のそれぞれの階に仕掛けや宝箱がいっぱいある



アイテムを取って進め

○このでっかいコインも重要なアイテムの１つ

ボスキャラだ！



○巨大なドラゴンが勇者たちに迫る!!

*SUPER FAMICOM*SUPER FAMICOM*SUPER FAMICOM*SUPER FAMICOM*SUPER FAM

モンスターが主人公の『大戦略』

SUPER FAMICOM

マスターオブモンスターズ

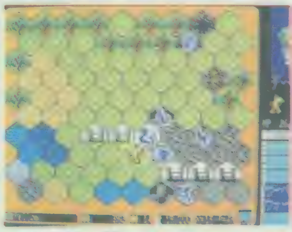
発売日未定
カプコン
価格未定
●カセット
シミュレーション

異色のシミュレーションゲーム『マスターオブモンスターズ』がスーパーファミコンで発売されることが決定。

ゲームはユニットをモンスターにした『大戦略』。マスターと呼ばれるプレイヤーが、魔法によってモンスターを召還し、そのモンスターを使って敵のマスターを倒すのがこのゲームの目的になる。

現在パソコンでは、『2』まで発売されている。しかし、このスーパーファミコン版は前作の「1」を基本にして、スーパーファミコンにあったルールや操作の方法に変更されるらしい。

モンスターを操れ


○移動先に敵のモンスターがいれば、戦闘になることも…


○モンスターごとにさまざまな特徴、特性がある。使い分けろ


○自軍の城の周りにモンスターを召還して戦いに臨め

乱戦に突入

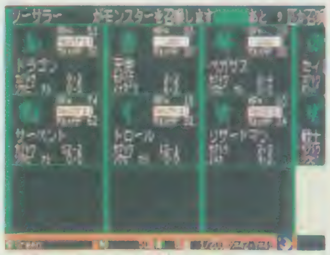

○敵マスターとの戦い。体力勝負!


○戦闘によって経験値が入り、一定数に達するとレベルアップする


○強力な「ファイヤーブレス」

魔法の使い方が大切

ゲームの基盤になってくるのが「魔力」。この魔力はモンスター召還にはもちろんのこと、傷ついたモンスターへの体力回復や敵モンスターへの攻撃など、戦略上重要な位置を占める「大魔法」、圧倒的な攻撃力を誇る「精霊」の召還にも必要になってくる。いかに効率よく魔法を使うかが、ゲームのポイントになろう。


○塔が増えれば召還できるモンスターの数も増えてくる



○塔を1つでも多く支配するのが序盤でのポイント

パワー全開!



○精霊は強力だが、攻撃しかできない


○傷ついたモンスターには「ヒール」の魔法を使って早めに治療させよう


○1ターンに1回限りの「大魔法」。効果的に使えば、戦況も変わる

魔界の勇者が活躍するアクション

FAMICOM

レッドアリーマー2(仮称)

発売日未定
カプコン
価格未定
●カセット
アクション
画面はゲームボーイ版のものです

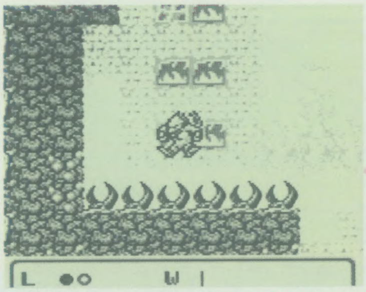
オレが主役のレッドアリーマー

ゲームボーイで発売された『レッドアリーマー』が、今度はファミコンで発売されることになったぞ。ゲームシステムやホバーリング、壁にくっついたりするアクションはゲームボーイと同じ。違うところはマップや敵キャラなどはゲームボーイ版とは違ったものになるだろう。マップではいろいろな仕掛けが増えて2重スクロールなどもするはずだ。敵キャラなどもより強力なヤツがいるに違いないぞ。



⇧『魔界村』では敵として出現した「レッドアリーマー」が、このゲームの主役。魔界の危機を救うために戦うぞ！

こんな地形も平気



⇧空中を浮いたまま移動すれば大丈夫！

ヘルクライム

⇨垂直な壁にくっついちゃうぞ



攻撃！

⇨口から火の玉を吐いて攻撃するぞ



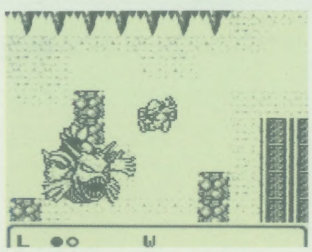
オレの活躍を待ってろよ！



⇧舞台は変わったが、ファミコンの画面で大暴れする

⇩何者かによって魔界の魔物たちが次々と倒されていった





⇧ゲームボーイではこんなボスがいたが、ファミコン版では？

待ちうけるのは？

ゲームボーイ版では魔界の危機を救うために「レッドアリーマー」が活躍した。今回のファミコン版でのストーリーなどはまだはっきりと分かっていないが、再び魔界の危機を救うために立ち上がるだろう。その敵がどんなヤツらなのかもまだ分かっていない。でもゲームボーイ版より強そうなのは確かだぞ。

ひと目でわかる カプコン新作カレンダー

記号の見方

- ●ゲーム名
- ♣予価
- (別)消費税別
- (込)消費税込

スーパーファミコン

7月未定	●エリア88　♣8500円(別)
8月未定	●超魔界村　♣8500円(別)
発売日未定	●ブレスオブファイア　♣未定
発売日未定	●マジックソード　♣未定
発売日未定	●マスターオブモンスターズ　♣未定



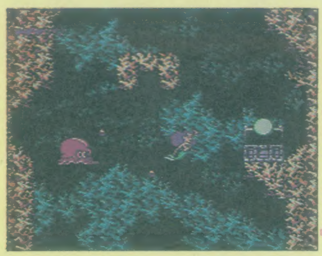
○業務用から移植のシューティング、『エリア88』



○『魔界村』シリーズの最高峰の『超魔界村』

ファミコン

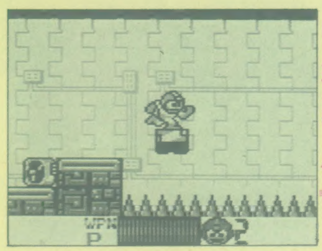
7月19日	●リトル・マーメイド　♣5800円(別)
'91年秋頃	●ロックマン4　♣7800円(別)
発売日未定	●レッドアリーマー2(仮称)　♣未定



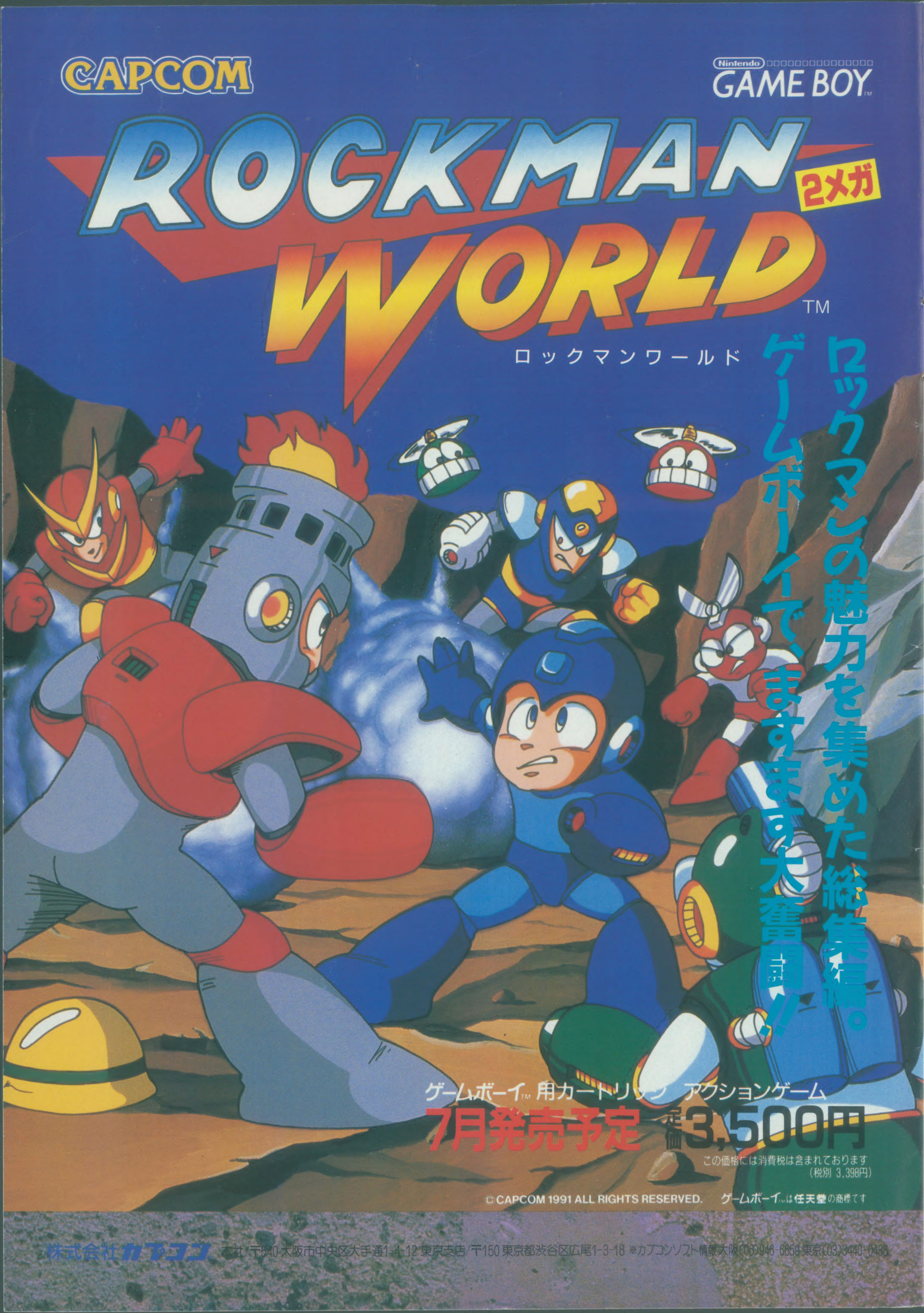
○人魚姫が主人公のアクション、『リトル・マーメイド』

ゲームボーイ

7月下旬	●ロックマンワールド　♣3500円(込)



○ゲームボーイでも大活躍、『ロックマンワールド』


CAPCOM
Nintendo GAME BOY™
ROCKMAN WORLD™
2メガ
ロックマンワールド
ロックマンの魅力を集めた総集編。
ゲームボーイで、ますます大奮闘!!
ゲームボーイ™用カートリッジ アクションゲーム
7月発売予定
定価3,500円
この価格には消費税は含まれております
(税別 3,398円)
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED. ゲームボーイ™は任天堂の商標てす
株式会社カプコン 本社/〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店/〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)3440-0438

平成3年6月7日発行(隔週金曜日発行)第7巻第11号(通巻128号)
6月7日号特別付録 ファミリーコンピュータMagazine

